

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan dalam UU No. 20 Tahun 2003 adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Pendidikan adalah proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang ataupun kelompok dalam upaya mendewasakan manusia melalui sebuah pengajaran maupun pelatihan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan proses penyesuaian diri secara timbal balik (memberi dan menerima pengetahuan). Menurut Ki Hajar Dewantara dalam Sita Acetylena (1980) pendidikan adalah upaya untuk memajukan bertumbuhnya budi pekerti (kekuatan batin dan karakter), pikiran, serta tubuh anak.

Anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun (Undang-undang Sisdiknas tahun 2003). Menurut (Mansur, 2005) Anak usia dini adalah sekelompok anak yang berada dalam proses pada pola pertumbuhan dan perkembangan yang khusus, serta anak usia dini mempunyai sifat yang unik, Anak usia dini ini merupakan sosok individu yang unik dan memiliki karakteristik yang khusus baik dari kognitif, sosial, emosi, nilai moral dan agama. Anak usia dini merupakan manusia kecil yang memiliki banyak potensi sehingga harus terus dikembangkan.

Menurut UU No. 137 Tahun 2014 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. (Permendikbud, 137 Tahun 2014). Adapun ruang lingkup usia penyelenggaraan jenjang pendidikan anak usia dini yaitu: *Infant* (bayi) usia 0-1 tahun, *Toddler*

(balita) usia 2-3 tahun, *Preschool/Kindergarten Children* usia 3-6 tahun dan *Early Primary School* (SD Kelas awal) usia 6-8 tahun (Agus, 2017: 46).

Pada masa ini merupakan masa emas (*golden age*) karena mereka memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang khusus dan sangat cepat dan tidak akan bisa tergantikan dan terulang. Di usia ini juga anak mengalami masa-masa peka dimana anak sangat sensitif sekali dalam menerima berbagai hal yang dapat mengembangkan seluruh potensi yang ada pada diri mereka.

Tujuan utama dari pembelajaran pada anak usia dini, memiliki ciri prinsip belajar sambil bermain yang merupakan cara optimal dalam menumbuh kembangkan semua potensi yang dibawa dan dimiliki anak sejak lahir. Proses pembelajaran pada anak usia dini seharusnya memiliki kebermaknaan melalui pengalaman nyata sehingga dapat bermanfaat dalam kehidupannya sehari-hari. Pembelajaran pada anak usia dini juga sangat penting untuk segera dilakukan sejak sedini mungkin, karena pada masa ini terdapat masa peka atau masa sensitif dimana anak mudah menerima beragam rangsangan dan pengaruh dari luar yang diterimanya melalui panca inderanya. Selain itu, perkembangan kemampuan yang dimiliki anak yaitu kognitif, bahasa, seni, fisik motorik, agama moral, dan sosial emosional anak juga mengalami kematangan dan perubahan yang cepat seiring dengan perkembangannya dan dapat dipengaruhi dari lingkungan.

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan hal yang penting untuk ketahap pendidikan selanjutnya sebagai penunjang enam aspek perkembangan pada jalur formal, apalagi jika pendidikan yang terdapat unsur keislamannya, maksudnya adalah pendidikan anak usia dini yang diharapkan dalam pembelajarannya mendapatkan pengajaran yang sesuai dengan ajaran syariah islam. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia No 20 tahun 2003 pasal 28 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa Raudhatul Athfal (RA) termasuk sebuah lembaga pendidikan anak usia dini keagamaan islam yang merupakan jalur pendidikan formal yang menanamkan nilai-nilai keimanan dan ketakwaan pada peserta didik dalam mengembangkan potensi diri.

Didalam STTPA (Standar Tingkat Pencapaian Anak) Permendikbud 137 tahun 2014 terdapat 6 aspek perkembangan anak yaitu: sosial emosional, agama moral, kognitif, bahasa, seni, dan fisik-motorik. Fisik Motorik merupakan aspek perkembangan yang mencakup beberapa kemampuan gerakan tubuh secara

terkoordinasi, lentur, seimbang, lincah, lokomotor, nonlokomotor, dan mengikuti aturan. Menurut Bambang Sujiono (2008: 13) bahwa masa lima tahun pertama adalah masa pesatnya perkembangan anak. Motorik adalah semua yang mungkin didapatkan oleh seluruh tubuh, sedangkan perkembangan motorik dapat disebut sebagai perkembangan dari unsur dalam kematangan dan pengendalian gerak tubuh.

Perkembangan fisik-motorik adalah perkembangan gerakan jasmani melalui kegiatan pada pusat syaraf dan otot, keterampilan motorik dibagi menjadi dua yaitu motorik kasar dan motorik halus. Perkembangan motorik menurut Hurlock dalam Meitasari dan Muslichah (1978: 151) adalah gerakan jasmaniah melalui pusat saraf, otot saraf, urat saraf yang saling berkoordinasi. Perkembangan motorik adalah proses tumbuh kembang kemampuan gerak seorang anak. Pada dasarnya, perkembangan ini berkembang sejalan dengan kematangan saraf dan otot anak. Sehingga, setiap gerakan sesederhana apapun, adalah merupakan hasil pola interaksi yang kompleks dari berbagai bagian dan sistem dalam tubuh yang dikontrol oleh otak.

Decaprio dalam Zio Perdana (2013: 18) mengemukakan bahwa motorik kasar ialah suatu gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian otot yang ada dalam tubuh maupun seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan diri. Masitoh menjelaskan bahwa pengembangan motorik kasar bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengontrol koordinasi gerakan tubuh serta meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat sehingga dapat mendukung pertumbuhan jasmani yang sehat, kuat, terampil, mandiri, dan lebih percaya diri. Anak harus mencapai salah satu aspek perkembangan tersebut dengan cara melakukan aktivitas fisik seperti merangkak, melompat, meloncat, melempar dan lain sebagainya yaitu dengan memanfaatkan alat atau media permainan yang ada di sekolah.

Permasalahan umum yang terjadi pada lembaga TK/RA adalah sering mengabaikan pentingnya kemampuan motorik kasar anak, sehingga masih ada beberapa anak yang perkembangan motorik kasarnya belum berkembang secara optimal mengingat banyak guru yang lebih mementingkan dan memfokuskan

perkembangan kognitif dan bahasa, seharusnya perkembangan motorik kasar pada anak harus dilatih karena motorik kasar merupakan dasar untuk bisa melakukan gerakan motorik halus seperti memegang pensil, meremas kertas, dan lain sebagainya. Ada beberapa cara untuk mengoptimalkan kemampuan motorik kasar pada anak diantaranya dengan melakukan aktivitas bermain bola, berlari senam, dan salah satu gerakan atau aktivitas untuk mengoptimalkan motorik kasar yaitu merangkak. Merangkak merupakan gerakan yang melibatkan lengan dan kaki.

Merangkak juga melibatkan penguatan otot-otot kecil di tubuh seperti tangan dan jari. Biasanya aktivitas merangkak ini dilakukan dengan cara anak merangkak seperti sedang melewati terowongan kemudian berbalik arah. Anak merangkak melewati simpai berbentuk lorong dengan tumpuan telapak tangan dan lutut. Aktivitas tersebut bagi anak usia dini sangat penting untuk pemecahan masalah, karena mereka berpikir mengenai cara mengkoordinasikan otot tangan dan kaki.

Permasalahan lain yang umum ditemui di lembaga TK/RA yaitu pembelajaran yang monoton jarang menggunakan media pembelajaran melainkan setiap harinya lebih sering melakukan kegiatan pembelajaran di dalam kelas yang hanya mengacu pada buku atau Lembar Kerja Anak (LKA) sehingga kurang menarik perhatian siswa untuk antusias mengikuti kegiatan pembelajaran dan membuat anak kurang bersemangat serta merasa cepat bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan di Kelompok B2 RA Ash-Shiddiq Cileunyi Kabupaten Bandung kegiatan untuk mengembangkan motorik kasar jarang dilakukan dikarenakan terbatasnya sarana dan prasarana sekolah halaman yang tidak terlalu luas sehingga alat permainan outdoor pun jaraknya berdekatan membuat gerak anak tidak leluasa, sehingga ada masih 10 anak yang kemampuan motorik kasarnya kurang berkembang.

Aktivitas yang biasa dilakukan untuk mengembangkan motorik kasar biasanya dilaksanakan setiap hari jum'at dengan kegiatan senam irama. Anak-anak yang mengikuti gerakan senam irama ini dengan tidak bersemangat bahkan sering diam saja bahkan ada yang hanya memperhatikan guru didepan yang sedang melakukan gerakan senam dan ada beberapa anak yang asik bercanda, berbicara dan ada juga bergandengan dengan teman di kanan kirinya.

Menyadari bahwa kegiatan atau aktivitas untuk mengembangkan motorik kasar jarang dilakukan maka peneliti dan pihak guru sekolah memutuskan untuk mengembangkan motorik kasar anak dengan melakukan aktivitas merangkak menggunakan alat permainan simpai pada kelompok B. Sumpai merupakan alat permainan berbentuk lingkaran yang biasanya terbuat dari rotan berwarna coklat atau plastik yang terdiri dari berbagai macam warna. Alat permainan ini sangat bermanfaat untuk melakukan beberapa aktivitas dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar, salah satunya yang berhubungan dengan aktivitas merangkak.

Menurut Sayuti Sahara dalam Atmaja Budi Sarjana (2002) Alat simpai adalah suatu alat yang terbuat dari kayu, rotan atau plastik dengan berat minimum 300 gram, simpai harus berbentuk lingkaran, dengan ukuran diameter 60 cm - 75 cm untuk anak-anak sedangkan ukuran diameter 80 cm - 90 cm untuk orang dewasa.

Dari beberapa penjelasan latar belakang diatas sehingga menarik saya untuk melakukan penelitian ini dengan judul : *“Hubungan Antara Aktivitas Merangkak Melalui Media Sumpai Dengan Kemampuan Motorik Kasar Penelitian di Kelompok B2 RA Ash-Shiddiq Cileunyi Kabupaten Bandung”*

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan diatas dapat dibuat rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana aktivitas merangkak melalui media simpai di Kelompok B2 RA Ash-Shiddiq Cileunyi Kabupaten Bandung?
2. Bagaimana kemampuan motorik kasar di Kelompok B2 RA Ash-Shiddiq Cileunyi Kabupaten Bandung?
3. Bagaimana hubungan antara aktivitas merangkak melalui media simpai dengan kemampuan motorik kasar di Kelompok B2 RA Ash-Shiddiq Cileunyi Kabupaten Bandung?

C. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini memiliki beberapa tujuan diantaranya yaitu :

1. Mengetahui bagaimana aktivitas merangkak melalui media simpai di Kelompok B2 RA Ash-Shiddiq Cileunyi Kabupaten Bandung.
2. Mengetahui kemampuan motorik kasar di Kelompok B2 RA Ash-Shiddiq Cileunyi Kabupaten Bandung.
3. Mengetahui hubungan antara aktivitas merangkak melalui media simpai dengan kemampuan motorik kasar di Kelompok B2 RA Ash-Shiddiq Cileunyi Kabupaten Bandung.

D. Manfaat

Dilaksanakannya penelitian ini diharapkan membawa manfaat bagi dunia pendidikan anak usia dini kedepannya, maka beberapa manfaat yang ingin dicapai dari penelitian ini yaitu :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis dapat memberikan tambahan pengetahuan pada Pendidikan anak usia dini, terutama dalam penggunaan media yang ada disekolah dan sebagai referensi pembelajaran terhadap kemampuan motorik kasar anak.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Sekolah

Dengan adanya penelitian ini bagi sekolah diharapkan dapat dapat memberikan masukan meningkatkan penyempurnaan mutu dalam proses pembelajaran.
 - b. Bagi Guru

Sebagai bahan referensi di pembelajaran selanjutnya supaya tidak monoton dan dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar anak.
 - c. Bagi Siswa

Memberikan semangat dan rasa antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga kemampuan motorik kasarnya berkembang menggunakan media atau alat permainan simpai.

d. Bagi Peneliti

Memberikan pengalaman dan pengetahuan sekaligus sebagai pijakan awal untuk penelitian lebih lanjut mengenai hubungan antara aktivitas merangkak dengan pemanfaatan media simpai yang sangat berpengaruh terhadap motorik kasar anak.

E. Kerangka Berpikir

Pemilihan media, metode, dan aktivitas dalam pembelajaran juga harus disesuaikan dengan kebutuhan dan berada di sekeliling anak, agar dapat mudah diterima dan dipahami oleh anak. Salah satu media serta aktivitas yang cocok digunakan dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar adalah dengan aktivitas merangkak dengan pemanfaatan media simpai. Dengan aktivitas ini anak dapat mengembangkan aspek fisik motoriknya terutama motorik kasar. Apabila media atau metode yang digunakan sesuai dengan kebutuhan anak, maka anak pun akan merasa senang dan menyukai kegiatan tersebut.

Aktivitas merangkak merupakan salah satu aktivitas fisik yang melibatkan pusat saraf, otot, dan urat saraf yang saling berkoordinasi dengan otot-otot kecil lengan dan kaki. Pendapat lain juga menerangkan bahwa aktivitas merangkak merupakan gerakan yang melibatkan penguatan otot kecil tangan dan jari. Merangkak menurut (KBBI, 1991: 726) ialah bergerak dengan bertumpu pada tangan dan lutut. Merangkak merupakan salah satu kemampuan yang sudah dimiliki anak sejak masih bayi. Sebelum anak mampu berjalan, mereka akan melakukan gerakan merangkak terlebih dahulu, hal ini menjadi salah satu cara untuk belajar menguatkan otot-otot kakinya. Gerakan merangkak dilakukan oleh anak dengan menekuk kakinya dilantai dan menyangga tubuhnya dengan tangannya, kemudian anak berjalan maju.

Merangkak dengan melewati simpai merupakan salah satu kegiatan, anak untuk menirukan berbagai gerakan binatang. Aktivitas ini jarang dilakukan diberbagai sekolah karena dianggap tidak penting padahal aktivitas ini sangat penting untuk kemampuan motorik anak. Aktivitas merangkak sangat memiliki hubungan terhadap motorik kasar anak untu mengembangkan aspek kemampuan motorik kasar pada anak bias dengan menggunakan media simpai.

M. Muhyi Faruq (2009) menjelaskan, simpai atau hula hoop adalah suatu alat yang berbentuk lingkaran dengan bahan lunak yang dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai macam aktivitas gerak atau permainan yang bisa dilakukan secara perorangan atau berpasangan bahkan berkelompok, dan secara umum dapat dilakukan dimana saja. Anak diharuskan untuk belajar bergerak dan mengkoordinasi otot-otot besarnya dalam permainan dengan simpai, yang kemudian diaplikasikan dalam bentuk gerakan seperti gerakan melompat dan gerakan menerobos. Ada pula yang mendefinisikan Simpai adalah alat berbentuk cincin besar yang terbuat dari *fiber glass* atau jika untuk digunakan anak-anak dapat dibuat dari satu bilah bambu atau rotan yang dipertemukan kedua ujungnya membentuk lingkaran yang terdiri dari beberapa warna dalam satu lingkaran simpai.

Media simpai diciptakan oleh Arthur K. Merlin dan Richard Knerr (1958). Simpai atau biasa kita kenal sebagai alat permainan hula hoop yang biasa dimainkan di pinggang dengan cara memutar dan menggerakkan badan sehingga putaran hula hoop/simpai tetap berputar biasa dimainkan oleh orang dewasa ternyata juga sangat bermanfaat untuk aspek perkembangan anak dan dapat dimainkan secara berkelompok. Menurut Dienstman (dalam Ersayanti, 2015: 2) mengatakan bahwa hula hoop adalah “benda yang berbentuk lingkaran yang biasanya dimainkan dengan cara diputar dipinggang, hula hoop ini terbuat dari rotan atau plastik”. Atmaja Budi Sarjana (2010) berpendapat bahwa simpai adalah alat yang terbuat dari kayu, rotan atau plastik dengan berat minimum 300 gram, simpai harus bulat, dengan diameter 60 -75 cm untuk anak-anak dan 80-90 cm untuk dewasa.

Menurut Lisa Watson menjelaskan bahwa bermain hula hoop memiliki beberapa manfaat diantaranya yaitu menguatkan otot dada, bahu pinggul, lutut, tangan, kaki dan punggung sehingga dengan bermain hula hoop atau simpai ini dapat mengembangkan meningkatkan, serta berpengaruh terhadap kemampuan motorik kasar anak. Dengan ini peneliti berpendapat bahwa simpai dapat berpengaruh, mendukung, dalam melakukan aktivitas melompat, berjalan, merangkak dan masih banyak lagi aktivitas yang dapat dilakukan dengan simpai untuk perkembangan anak.

Kemampuan fisik motorik merupakan bagian penting dari aspek perkembangan anak salah satunya yaitu motorik kasar. Motorik kasar dikatakan penting karena motorik kasar termasuk tahap awal perkembangan anak maka harus di stimulus dengan tepat. Yudha M. Saputra (2005:15) berpendapat motorik kasar adalah keterampilan menggunakan otot-otot besar pada tubuh manusia. Siti Aisyah (2008:4) berpendapat bahwa Motorik kasar dapat distimulasi dengan kegiatan berjalan, berlari, melompat, meloncat, melempar, memantulkan, merangkak, dan sebagainya.

Peraturan Menteri No. 58 Tahun 2009 menyebutkan perkembangan fisik motorik dibagi menjadi dua yaitu motorik halus dan motorik kasar. Motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus atau sebagian anggota tubuh tertentu. Sedangkan, motorik kasar adalah gerakan jasmaniah yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak.

Anak yang memiliki kemampuan motorik kasar yang baik maka ia akan memiliki perkembangan mental yang baik pula, karena anak mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya sehingga rasa percaya diri anak akan meningkat dan akan berpengaruh positif pada kemampuan kognitifnya.

Menurut Magil dalam Endang Rini Sukanti (2007: 73) keterampilan gerakan motorik kasar (*gross motor skill*) adalah keterampilan yang memiliki ciri-ciri gerakannya melibatkan kelompok otot-otot besar sebagai dasar utama gerakannya. Masitoh (2005) menjelaskan bahwa pengembangan motorik kasar bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengontrol koordinasi gerakan tubuh serta meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat sehingga dapat mendukung pertumbuhan jasmani yang sehat, kuat, terampil, mandiri, dan lebih percaya diri.

Gordon & Browne (Moeslichatoen, 2004:10) menjelaskan bahwa kemampuan motorik kasar yaitu kegiatan gerak seluruh tubuh atau sebagian besar tubuh dengan menggunakan bermacam koordinasi kelompok otot-otot tertentu anak dapat belajar merangkak, melempar, atau meloncat, koordinasi, keseimbangan, ketangkasan, kelenturan, kekuatan, kecepatan, dan ketahanan.

Kemampuan motorik kasar menurut Sage (1997:338) bahwa motorik kasar adalah gerakan yang melibatkan seluruh gerakan anggota tubuh dan gerakan tungkai, seperti melompat, berenang, menembak. Sejalan dengan pendapat Sage, Magil & Anderson (2014:11) menyatakan bahwa kemampuan motorik kasar adalah sebuah kemampuan motorik yang memerlukan penggunaan otot besar untuk mencapai sasaran kemampuan, seperti berjalan, melompat, melempar, meloncat, dan lain-lain.

Menurut Sage (1997) motorik kasar adalah kapasitas individu yang berhubungan dengan kinerja tubuh dalam melakukan berbagai keterampilan yang didapatkan sejak masa kanak-kanak. Hurlock (1978) berpendapat bahwa motorik kasar adalah gerakan dari suatu tubuh yang menggunakan otot-otot besar sebagian atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Dikarenakan kemampuan motorik kasar pada masing-masing anak berbeda-beda, maka terdapat beberapa unsur motorik kasar menurut Toho Cholik Mutohir dan Gusril (2004:51) diantaranya yaitu :

- a. Kekuatan (Tenaga)
Keterampilan otot untuk menimbulkan tenaga sewaktu kontraksi.
- b. Kecepatan
Kecepatan merupakan kemampuan motorik berdasarkan kelentukan dalam suatu satuan waktu tertentu.
- c. Keseimbangan
Keseimbangan merupakan suatu keterampilan seseorang untuk mempertahankan posisi tubuh dalam berbagai posisi yang diberikan.
- d. Fleksibilitas
Fleksibilitas merupakan kelentukan dari suatu anggota tubuh tertentu.
- e. Ketahanan
Ketahanan merupakan kondisi suatu tubuh dalam upaya mempertahankan posisi atau beban yang diberikan

f. Koordinasi

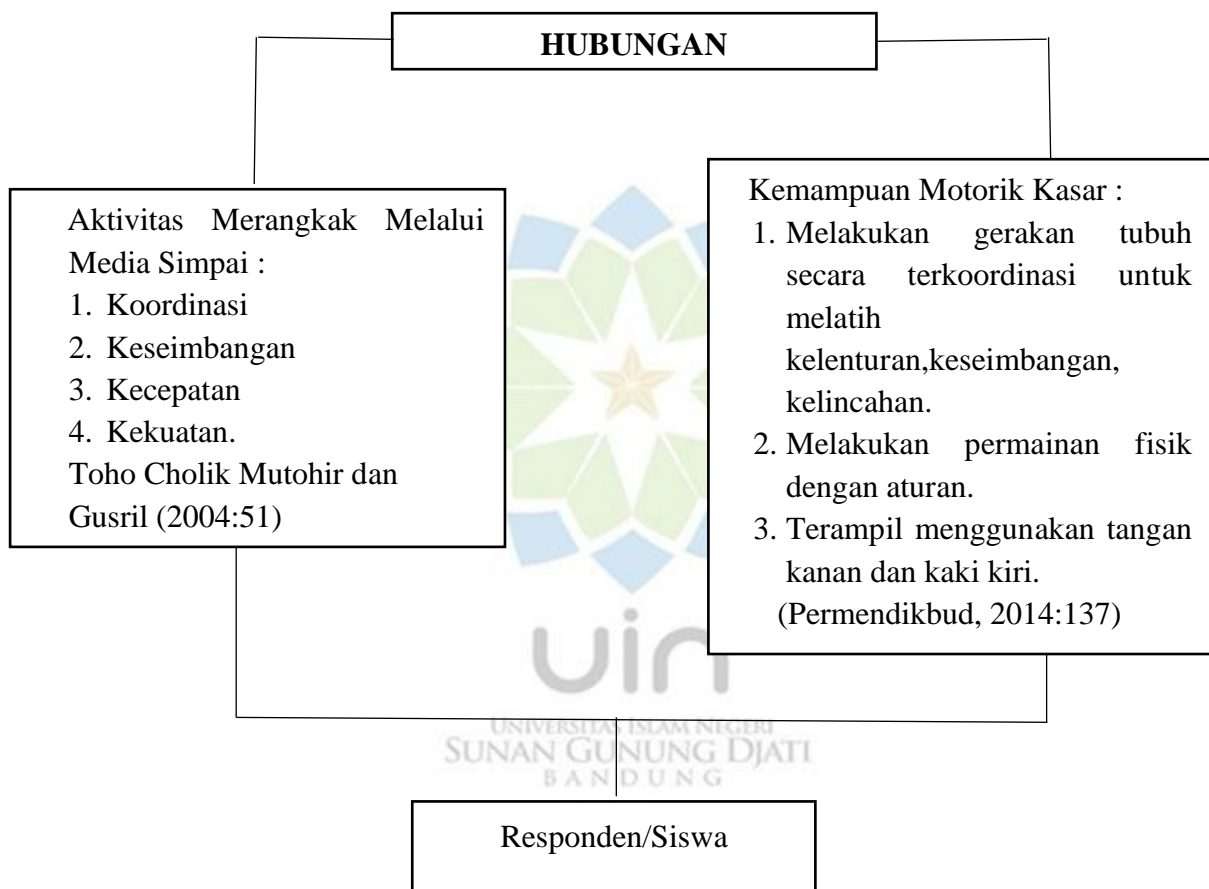
Koordinasi merupakan suatu keterampilan untuk memisahkan atau mempersatukan satu tugas yang kompleks, meliputi kesempurnaan waktu antara otot dan sistem saraf.

Perkembangan motorik kasar pada anak harus dilatih karena motorik kasar merupakan dasar untuk bisa melakukan gerakan motorik halus seperti memegang pensil, meremas kertas, dan lain sebagainya. Salah satu gerakan motorik kasar yaitu merangkak, merangkak merupakan gerakan yang melibatkan lengan dan kaki. Merangkak juga melibatkan penguatan otot-otot kecil di tubuh seperti tangan dan jari. Aktivitas tersebut bagi anak usia dini sangat penting untuk pemecahan masalah, karena mereka berpikir mengenai cara mengkoordinasikan otot tangan dan kaki. Untuk mengembangkan motorik kasar anak dengan melakukan aktivitas merangkak menggunakan alat permainan simpai pada kelompok B.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1991: 841) simpai ialah lingkaran atau gelang-gelang dari rotan atau logam (pengikat bingkai) untuk mengikat atau menegangkan. Menurut Sayuti Sahara dalam Atmaja Budi Sarjana (2002) Alat simpai adalah suatu alat yang terbuat dari kayu, rotan atau plastik dengan berat minimum 300 gram, simpai harus bulat, dengan diameter 60 cm - 75 cm untuk anak-anak dan 80 cm - 90 cm untuk dewasa. Simpai yang sering digunakan di TK, terbuat dari rotan yang memiliki diameter kecil sekitar 50cm. Simpai yang digunakan termasuk kedalam simpai kecil, berbeda dengan simpai yang dimainkan oleh orang dewasa, hal ini dikarenakan tubuh anak yang masih kecil, sehingga dalam penggunaan alat permainan lain yang digunakan di TK juga harus disesuaikan dengan kondisi anak. Alat permainan ini sangat bermanfaat untuk melakukan beberapa aktivitas motorik kasar yang berhubungan dengan aktivitas merangkak. Tujuan dari permainan dengan simpai menurut Anggani Sundono (2009: 112) ialah mengembangkan gerakan dasar yang dinamis, kelenturan, keseimbangan, dan dasar keterampilan gerak yang menyenangkan, menarik dan menantang bagi anak-anak.

Dengan adanya hal tersebut aktivitas merangkak memanfaatkan media simpai merupakan salah satu cara untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak dengan ini kemampuan terhadap motorik kasar anak akan berkembang secara optimal serta pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak terus monoton.

Dari kerangka berpikir diatas, maka dapat dibuat skema kerangka berpikir sebagai berikut :



Gambar 1. Skema Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban yang sifatnya sementara terhadap permasalahan yang diajukan dalam penelitian. Hipotesis belum tentu benar. Benar atau tidaknya suatu hipotesis tergantung pengujian dari data empiris (Yatim Riyanto, 1996: 13).

Hipotesis merupakan jawaban kebenaran yang sifatnya sementara, yang akan diuji kebenarannya dengan data-data/bukti-bukti yang dikumpulkan melalui penelitian (Hasan, 2006: 31)

$H_0 : \rho = 0$, berarti tidak ada hubungan yang signifikan antara aktivitas merangkak melalui media simpai dengan kemampuan motorik kasar di Kelompok B2 RA Ash-Shiddiq Cileunyi Kabupaten Bandung.

$H_a : \rho \neq 0$, “tidak sama dengan nol”, berarti lebih besar atau kurang (-) dari nol sehingga terdapat hubungan, yang signifikan antara aktivitas merangkak melalui media simpai dengan kemampuan motorik kasar di Kelompok B2 Ra Ash-Shiddiq Cileunyi Kabupaten Bandung.

ρ = nilai dalam formulasi yang dihipotesiskan.

Untuk mendapatkan hasil hipotesis maka dilakukan dengan cara membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} dengan taraf signifikan. Langkah pengujiannya mengacu pada ketentuan: Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, maka hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak, artinya terdapat hubungan yang signifikan antara aktivitas merangkak melalui media simpai dengan kemampuan motorik kasar di Kelompok B2 RA Ash-Shiddiq Cileunyi Kabupaten Bandung. Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, maka hipotesis nol (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_a) ditolak, artinya tidak terdapat hubungan yang signifikan antara aktivitas merangkak melalui media simpai dengan kemampuan motorik kasar di Kelompok B2 RA Ash-Shiddiq Cileunyi Kabupaten Bandung.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Ada beberapa hasil penelitian terdahulu yang berhubungan dengan penelitian ini :

- a. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Hesti Fajarwati (2014) dengan judul “Upaya Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Anak Kelompok B1 Melalui Permainan Dengan Simpai di TK ABA Gendingan Yogyakarta.”
 Persamaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu sama meneliti permainan simpai pada kelompok B.
 Perbedaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu, penelitian ini menggunakan metode penelitian korelasi, sedangkan penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian PTK yang harus melalui beberapa siklus dan menghasilkan peningkatan sebanyak 51,12%, penelitian ini membahas aktivitas merangkak sedangkan penelitian terdahulu membahas keterampilan motorik anak.
- b. Hasil penelitian yang kedua dilakukan oleh Mila Setianingrum, Ismatul Khasanah (2016) berjudul “*Upaya Meningkatkan Kemampuan Keseimbangan Melalui Permainan Simpai Pada Kelompok A TK Nasional Pakarti Luhur Semarang.*”
 Persamaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu sama meneliti permainan simpai.
 Perbedaannya ialah jika penelitian ini menggunakan penelitian PTK pada kelompok A melalui beberapa siklus yaitu siklus yang menghasilkan peningkatan yang signifikan di setiap siklusnya dari kondisi awal 16,67% meningkat pada siklus I sebesar 61,11% sampai pada siklus II sebesar 83,33%, sedangkan penelitian ini menggunakan penelitian korelasi pada kelompok B, serta lokasi penelitian yang berbeda.
- c. Hasil penelitian yang ketiga dilakukan oleh Hanifah Erika Sari, Mila Karmila berjudul “*Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Simpai Pada Kelompok B KB-TK Islam Permata Semarang.*”

Persamaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu sama-sama penelitian kuantitatif, sama menggunakan media simpai, dan subjek penelitiannya sama pada kelompok B.

Perbedaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu, penelitian terdahulu menggunakan penelitian tindakan kelas dengan beberapa siklus yang hasilnya meningkat pada siklus I 46,67% meningkat pada siklus II menjadi 86,66% dan lokasi nya yang berbeda.

